コナミのゲームを10倍たのしむカートリッジ™

Konami

遊び方
HOW TO PLAY



MSX

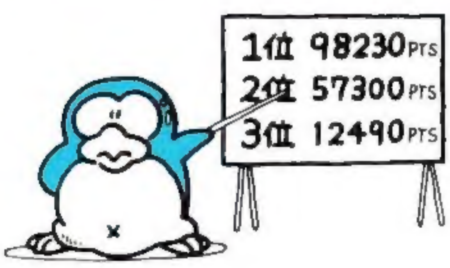
RC735

ゲームを10倍楽しむカートリッジ

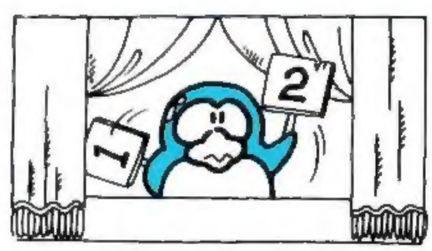
あなたはコナミのゲームを満足のゆくまで楽しんでいますか？なかなかステージをクリアできずにくやしい思いをしている人や、このキャラクターはいったいどんな動きをするのだろう？といった疑問を持っている人もいるかもしれませんね。また、ゲームの途中で友達から電話や誘いがあった時などは、せっかくいいところまで進んでいたのにと思った経験を持っている人もいるでしょう。

このカートリッジはそんな人のために、さらにコナミのゲームを楽しくする機能を満載したものです。

ランキング表示



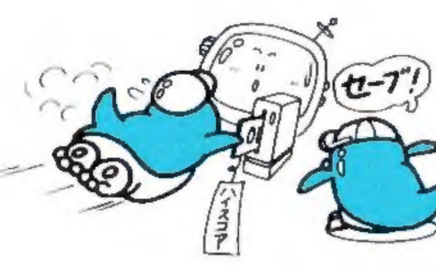
ステージ数設定



ゲーム中断機能



ハイスコアのセーブ



プレイヤー数変更



スロー動作



目次

1.機能一覧

- ゲームプレイお助け機能
  - ★ポーズ機能
  - ★コマ送り機能
  - ★スローモーション機能
  - ★プレイヤー数設定機能
  - ★ステージ数設定機能
  - ★ランキング機能
- ディスク・テープ利用機能
  - ★ハイスコアのセーブ
  - ★画面ライブラリー
  - ★ゲーム中断機能
- プリンタ利用機能
  - ★画面のハードコピー
- その他
  - ★TV色調整パターン表示

2. 準備

1)必要な機器

①MSXパーソナルコンピュータ

○カートリッジスロットが2個以上必要です。

○メモリーは16Kバイト以上必要です。

(注. スロットが1個しかない機種は拡張スロット装置を用いてください。)

②モニター用テレビ……………………ゲームをするときに使うものと同一のものを使います。

③データレコーダ………………………なくても良いが、データセーブ機能を使う時には必要

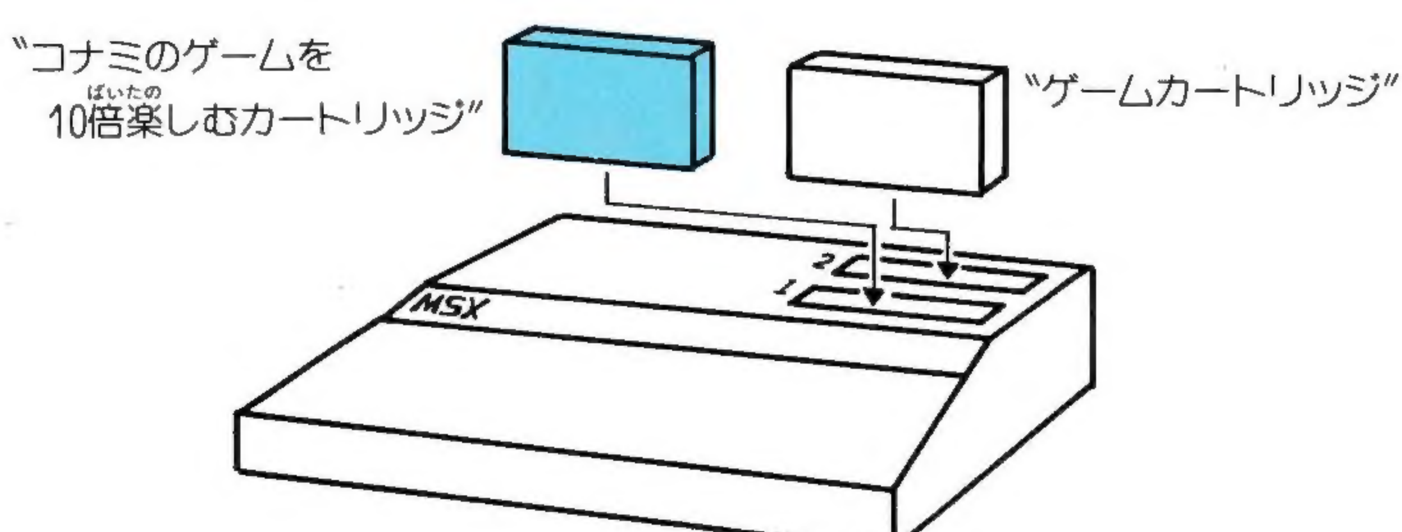
④フロッピーディスク装置………なくても良いが、データセーブ機能を使う時には必要

⑤プリンタ…………………………………なくても良いが画面プリント、ランキングプリントの時には必要

2)接続

①MSXパソコンと周辺機器については各々のマニュアルにしたがって正しく接続してください。

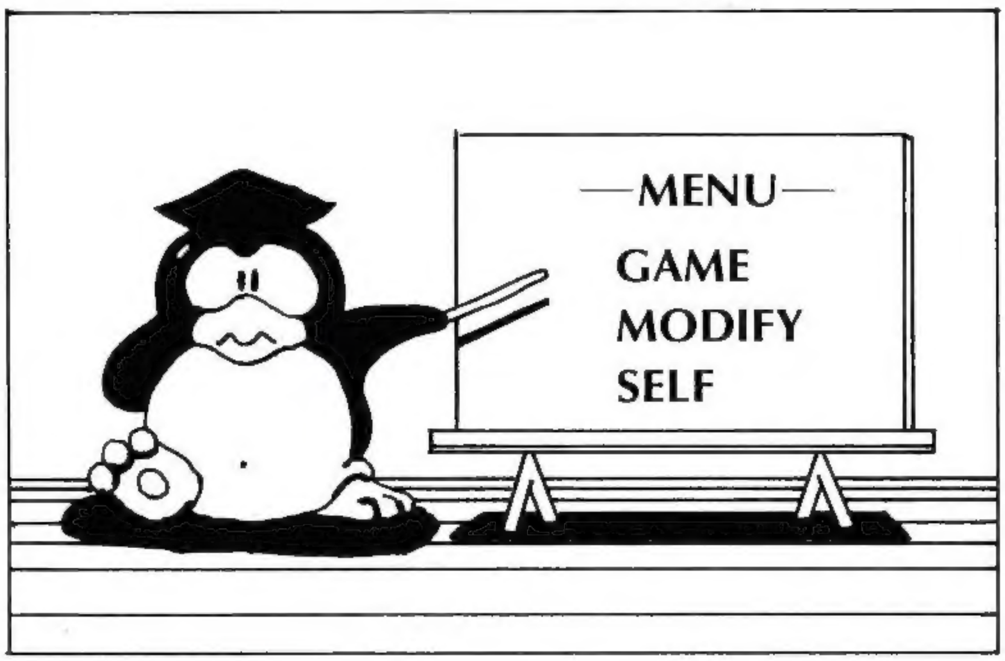
②コンピュータの電源がOFFであることを確かめてから、スロットの番号の小さい方に"10倍楽しむカートリッジ"を次の番号のスロットに遊びたいゲームカートリッジをさしこんでください。



3. 機能および操作方法について

3.1 スタート画面

①必要機器の準備ができたなら、周辺装置(カセットデッキ、ディスクプリンタ)の電源を入れてください。
②MSXの電源を入れてください。
③下図の様な画面が表示されたらOKです。



④カーソルキー（△ ▽)を押すとペンギン君が項目を選びスペースキーを押すとスタートします。
これ以降の操作説明は、このスタート後のものです。

（注：図の様な画面が出ずに、ゲームが始まってしまった時は、カートリッジを差し込むスロットがまちがっていることが考えられます。MSX本体の電源を切り、カートリッジを差しかえて、再び②からはじめてください）

3.2 ポーズ機能　STOP

1)機能説明

○ゲーム中一時停止(ポーズ)させることができます。

(もともとゲームによってはポーズ機能付きのものもありますが、この機能を使うとさらに色々なことができる様になります。)

2)操作方法

①スタート画面において"GAME"を選んでスタートしてください。

②ゲーム画面になるのでゲームを開始してください。

③ゲーム中 STOP キーを押してください。　ポーズ!

プレイヤー、敵、オジャマ、動くものはすべて止まります。

④ゲームをまたやりたくなったら、もう一度 STOP キーを押してください。ゲームが再開します。

3)その他

○ポーズ中はキーボードの"CAPS"ランプが点灯します。



3.3 コマ送り機能　STOP　; +

1)機能説明

○ゲームを1コマ1コマ動かすことができます。

○プレイヤー、敵、オジャマの動きがよくわかります。

2)操作方法

①スタート画面において"GAME"を選んでスタートしてください。

②ゲーム画面になるのでゲームを開始してください。

③ゲーム中 STOP キーを押してください。(ポーズ機能)

④; + キーを押してください。
1回押すごとに1コマずつゲームが動きます。

⑤ STOP キーをもう一度押すとゲームは普通の状態に戻ります。



3.4 スローモーション機能　STOP　ESC　DEL　INS

1)機能説明

○ゲームのスピードを遅くして楽しむことができます。

○ゲームの練習にはもってこいの機能です。

2)操作方法

①スタート画面において“GAME”を選んでスタートしてください。

②ゲーム画面になるのでゲームを開始してください。

③ゲーム中 STOP キーを押してポーズ状態にしてください。

④ ESC キーを押してください。これでスローモーション機能の準備OKです。

⑤ここで DEL キーを押してみてください。
押すたびに除々にスピードが上がっていくのがわかりますね。

⑥次に INS キーを押してみてください。
こんどはスピードが下がっていきますね。好きなスピードでゲームしてください。

ノーマルスピード ←――――→ ストップ

← DEL　INS →

⑦ゲームを元のスピードに戻すには STOP キーを押してください。
(この状態でまたスローモーションにするには③からやり直してください。)

3.5 プレイヤー数設定機能 1～9、0 RET BS ◁

1)機能説明

○プレイヤーの数を増やすことができる機能です。

○ゲームをたっぷり楽しめます。

2)操作方法

①スタート画面において"MODIFY"を選んでスタートしてください。
　次の画面が表示されます。

```
—— MODIFY MODE MENU ——

   MODIFY STAGE NUMBER
➡MODIFY PLAYER NUMBER
   RANKING MODE
   COLOR TEST PATTERN
   START GAME
```

②カーソルキー(△ ▽)によりカーソル"➡"を"MODIFY PLAYER NUMBER"に合わせスペースキーを押してください。次の画面が表示されます。

```
—— MODIFY PLAYER NUMBER ——

PLAYER NUMBER=■
```

③プレイヤーの数を数字キー(1～9、0)により入力してください。

④入力したら RET キーを押してください。入力終了です。画面は①に戻ります。

⑤修正は BS キーか、カーソル(◁)キーによりできます。
（リターンキーを押した後なら①からやり直せば良い。）

⑥終了したら、つぎに①の画面で"START GAME"を選びスペースキーを押してください。

⑦ゲーム画面になるのでゲームを開始してください。
　プレイヤー数が増えていますね。

3.6 ステージ数設定機能　1～9、0　RET　BS　◁

1)機能説明

○ゲームを途中のステージ(パターン)より始めることができます。

2)操作方法

①スタート画面において“MODIFY”を選んでスタートしてください。
次の画面が表示されます。

```
—— MODIFY MODE MENU ——
➡MODIFY STAGE NUMBER
  MODIFY PLAYER NUMBER
  RANKING MODE
  COLOR TEST PATTERN
  START GAME
```

②カーソルキー(△ ▽)によりカーソル“➡”を“MODIFY STAGE NUMBER”に合わせスペースキーを押してください。次の画面が表示されます。

```
MODIFY STAGE NUMBER
STAGE NUMBER=■
```

③始めたいステージ数を数字キー(1～9、0)により入力してください。

④入力したら RET キーを押してください。入力終了です。
画面は①に戻ります。

⑤修正は BS キーか、カーソル(◁)キーによりできます。
(リターンキーを押した後なら①よりやり直せば良い。)

⑥終了したらつぎに①の画面で“START GAME”を選びスペースキーを押してください。

⑦ゲーム画面になるのでゲームを開始してください。
設定したステージから始まりましたね。

3.7 ランキング機能

1）機能説明

○ゲームスコアを1位から10位まで記録することができます。
○スコアにはプレイヤーの名前も登録します。
○記録したランキングデータはテープ(ディスク)にセーブでき、次回のゲームのとき、また使うことができます。
○記録したランキングデータをプリンタに印刷することができます。

2)操作手順

（ゲーム開始前）

ランキングモード設定
- ●ランキングデータロード
- ●ランキングデータ初期設定

…3.7.1

↓

（ゲーム開始直後）

プレイヤー名登録 …3.7.2

↓

（ゲーム中）

ランキングデータ表示 …3.7.3
ランキングデータ印字 …3.7.4
ランキングデータセーブ …3.7.5
ランキングデータロード
プレイヤー名変更 …3.7.6

上図の順に従って説明していきます。

3.7.1 ランキングモード設定　△ ▽ SPACE

1)機能説明

○ランキングデータの初期化を行います。次の3つの方法があります。

- a.ランキングデータを新しく取り始める。(今までのデータは消えます。) ····CLEAR RANKING DATA
- b.ランキングデータを以前セーブしていたカセットテープのものを使う。(セーブしたときの状態から始めることができます) ····LOAD TAPE DATA
- c.ランキングデータを以前セーブしていたディスクのものを使う。 ····LOAD DISK DATA

(MSXの電源を入れたあとランキングを取る場合は上記a～cのうち1つは必ず実行して下さい。しない場合、ランキング表示、印字etcの処理はできません。)

2)操作方法

①スタート画面において"MODIFY"を選んでスタートしてください。次の画面が表示されます。

```
—— MODIFY MODE MENU ——
  MODIFY STAGE NUMBER
  MODIFY PLAYER NUMBER
➡RANKING MODE
  COLOR TEST PATTERN
  START GAME
```

②カーソルキー(△ ▽)によりカーソル"➡"を"RANKING MODE"に合わせスペースキーを押してください。次の画面が表示されます。

```
—— RANKING MODE ——
LOAD DISK DATA
LOAD TAPE DATA
CLEAR RANKING DATA
END
```

③機能説明に述べた3種類の初期化方法から一つ選びます。

1)CLEAR RANKING DATA

○カーソルをCLEAR RANKING DATAに合わせスペースキーを押してください。

○ランキングデータはクリアされます。

(ランキング1位にはプレイヤー名"KONAMI"として10,000点の設定がされます。)

2)LOAD DISK DATA

○カーソルをLOAD DISK DATAに合わせスペースキーを押してください。次のような画面が表示されます。

```
DISK-LOAD        SEARCH FILE
RANKING
```

○これはディスク内のランキングデータのファイルを探している状態を示しているものです。ファイルが見つかると次のような画面になります。

```
DISK-LOAD      SELECT FILE NAME
RANKING      ➡ABC.R01
                DEF.R01
                GHI.R01
RC-701
```

ここに表示されるのが見つかったファイル名です。画面には一度に3つまでしか表示されませんがカーソル(▽)キーによりすべてのファイル名を見ることができます。(最大20ファイルまで)

○必要なファイル名があれば、その名前をカーソルキー(△ ▽)にて選びスペースキーを押すとディスクよりのロードが始まります。

○必要なファイルがない場合、カーソルキー(▽)をファイル名表示の"——END– –"に合わせスペースキーを押します。②の状態に戻ります。

3)LOAD TAPE DATA

○カーソルをLOAD TAPE DATAに合わせスペースキーを押してください。次のような画面が表示され、テープのロードが始まります。

```
TAPE-LOAD        SEARCH FILE
RANKING
RC-701
```

○テープの場合ファイル名は固定でありランキングデータの場合"RANKDT nn"です。(nnは商品の形式番号の下2桁で例えばイーアルカンフーなら、RC725ですからnn=25となります)

○他のファイル名のデータが見つかると画面は次のようになり、読みとばしたことを示します。

```
TAPE-LOAD        SEARCH FILE
RANKING          SKIP FILE
RC-701           "RANKDT 00"
```

○正しいファイルが見つかるとメッセージ画面は消え、ロードが始まったことを示します。

④初期化が終わり①の画面に戻し"START GAME"を選びスペースキーを押すと、ゲーム画面になります。

ゲームスタートすると3.7.2に述べるプレイヤー名入力が要求されプレイヤー名を入力するとゲームが始まります。

3.7.2 プレイヤー名登録　A～Z　0～9　・　BS　◁　RET

1)機能説明

○3.7.1の操作でランキング準備OKとなります。ランキングにはプレイヤー名の入力が必要であり、これはランキングモード設定後のゲームスタート時点に入力することになります。

○1P／2Pの切り換えのあるゲームの場合、2Pでスタートしたら1P 2Pとも名前の入力が要求されます。

○入力した名前はMSXの電源を切るまで有効であり途中でプレイヤー名を変更しても変更前の名前は記録に残ります。

2)操作方法

①ランキングモード設定後"START GAME"を選びスペースキーを押すとゲーム画面になります。

②ゲームスタートすると次の画面が表示されます。

```
RANKING     1P NAME=・・・・・・・
           (2P NAME=・・・・・・・)   ← 2Pモードで
            INPUT 1P NAME               スタートした時
RC-701      ■
```

③ここでプレイヤー名を入力します。プレイヤー名は英数キー（A～Z　0～9）、・キーを使い8文字以内で入力します。

④間違えた時は BS キー、カーソルキー(◁)により修正してください。

⑤入力し終ったら RET キーを押してください。次の画面に変わります。

```
RANKING     1P NAME=ABCD
           (2P NAME=EFGH)
            ➡OK
             RETRY
```

⑥ここで表示された名前でよかったら"OK"を、直したいなら"RETRY"を選んでスペースキーを押してください。

⑦"OK"を選んだら入力終わりですが、"RETRY"を選んだ場合②からやり直します。

⑧1P／2Pの選択のあるゲームの場合、2Pについても②～⑥の操作を行います。

⑨終了したならゲームは開始され、プレイヤーのスコアは名前とともにランキングデータに入ります。以後、好きなときに3.7.3に述べるランキング表示機能を利用しランキングを見ることができます。



3.7.3 ランキングデータ表示　STOP CTRL △▽ SPACE

1)機能説明

○ランキングモードでゲームを始めた場合、ゲーム中いつでもその時のランキング状態を画面に表示させることができます。

2)操作方法

①3.7.1、3.7.2の手順によりゲームを始めてください。

②ゲーム中 STOP キーを押してポーズ状態にしてください。

③次に CTRL キーを押してください。 画面に次の様なメニューが現われます。

```
   ——MENU——        ➡DISK SAVE
                     DISK LOAD
                     TAPE SAVE
                     TAPE LOAD
                     RANKING
    RC-701           END
```

④カーソル(△ ▽)キーにより、カーソル"➡"を"RANKING"に合わせスペースキーを押します。次の画面が表示されます。

```
    RANKING     ➡DISPLAY DATA
                  CHANGE NAME
                  PRINT DATA
    RC-701        END
```

⑤次に"DISPLAY DATA"を選んでください。次のようにランキングデータが表示されます。

RANKING	➡1. KONAMI	=	10000PTS
	2. ABCD	=	9000PTS
	3. EFGH	=	8500PTS
	4. XYZ	=	5000PTS
RC-701	5. IJK	=	1000PTS

※画面内の"KONAMI"名のデータはランキングモード初期設定時にサンプルとして入るものです。

⑥画面には一度に5位までしか表示されませんが、カーソルキー(▽)により10位まですべて見ることができます。

RANKING	➡6. I I I	=	500PTS
	7. J J J	=	100PTS
	8. KKK	=	50PTS
	9. LLL	=	10PTS
RC-701	10. MMM	=	10PTS

⑦表示を見終ったらスペースキーを押してください。③のメニュー画面に戻ります。

⑧ゲームを再び始めるにはメニュー画面で"END"を選びスペースキーを押します。

メニュー画面は消え、ゲーム画面に戻ります。この状態はゲームはまだポーズ状態です。

⑨次に STOP キーを押すと、ポーズ状態は解除されゲームが再開します。

3.7.4 ランキングデータ印字 STOP CTRL △ ▽ SPACE

1)機能説明

○ランキングデータをプリンタに打ち出すことができます。

2)操作方法

①3.7.1、3.7.2の手順によりゲームを始めてください。

②ゲーム中 STOP キーを押してポーズ状態にしてください。

③次に CTRL キーを押すと次のメニュー画面が表示されます。

```
  ——MENU——        ➡DISK SAVE
                    DISK LOAD
                    TAPE SAVE
                    TAPE LOAD
                    RANKING
  RC-701            END
```

④カーソルキー(△ ▽)によりカーソル"➡"を"RANKING"に合わせスペースキーを押します。次の画面が表示されます。

```
  RANKING      ➡DISPLAY DATE
                 CHANGE NAME
                 PRINT DATA
  RC-701         END
```

⑤次に"PRINT DATA"を選んでスペースキーを押すとランキングデータのプリントが始まります。

```
 ＊＊＊RC-701 SCORE RANKING＊＊＊
   Rank.   Name.      Score.
------------------------------------
     1.   KONAMI..  =10000PTS
     2.   ABCD      =  9000PTS
     3.   EFGH      =  8500PTS
     4.   XYZ       =  5000PTS
     5.   IJK       =  1000PTS
     ⋮
    10.   MMM       =    10PTS
```

3.7.5 ランキングデータ セーブ/ロード

1)機能説明

○ゲーム中にその時点でのランキングデータをカセットテープ（ディスク）にセーブ（記録）、ロード（読み出し）できます。

2)操作方法

①3.7.1、3.7.2の手順によりゲームを始めてください。
②ゲーム中 STOP キーを押してポーズ状態にしてください。
③次に CTRL キーを押すと次のメニュー画面が表示されます。

```
  ―― MENU ――        ➡DISK SAVE
                      DISK LOAD
                      TAPE SAVE
                      TAPE LOAD
                      RANKING
  RC-701              END
```

カセットテープセーブの場合

④カーソルを"TAPE SAVE"に合わせスペースキーを押してください。次の画面が表示されます。

```
  TAPE-SAVE   ➡HI SCORE
                SCREEN DATA
                GAME DATA
                RANKING
  RC-701        END
```

⑤次にカーソルを"RANKING"に合わせスペースキーを押すとカセットテープにランキングデータをセーブします。
画面にはしばらくの間セーブするファイル名が表示されます。

```
  TAPE-SAVE     FILE NAME
  RANKING       "RANKDT01"
  RC-701
```

ディスクセーブ の場合

⑥ ③のメニュー画面で"DISK SAVE"を選びスペースキーを押します。

```
DISK-SAVE      ➡HI SCORE
                 SCREEN DATA
                 GAME DATA
                 RANKING
RC-701           END
```

⑦次にカーソルを"RANKING"に合わせスペースキーを押します。

```
DISK-SAVE     INPUT FILE NAME
RANKING       ■
RC-701
```

⑧ここではセーブするファイル名を入力します。
ファイル名は英数字キー(A～Z 0～9)を使い8文字以内で入力します。

⑨修正は BS キー、カーソルキー(◁)により行ってください。

⑩入力が終ったなら RET キーを押してください。

⑪入力したファイル名でディスクにセーブされます。

カセットテープロード / **ディスクロード** の場合

⑫ ③のメニューで"TAPE LOAD"か"DISK LOAD"を選んだ後は3.7.1の操作方法を参照してください。

3.7.6 プレイヤー名変更

1)機能説明

○ランキング用プレイヤー名をゲーム中に変更することができます。ゲームを途中で交替するときに利用します。

2)操作方法

①3.7.1、3.7.2の手順によりゲームを始めてください。

②ゲーム中 [STOP] キーを押してポーズ状態にしてください。

③次に [CTRL] キーを押してください。 画面に次のメニューが現われます。

```
  ――MENU――          ➡DISK SAVE
                       DISK LOAD
                       TAPE SAVE
                       TAPE LOAD
                       RANKING
  RC-701               END
```

④カーソル(△ ▽)キーにより"RANKING"に合わせスペースキーを押します。

```
  RANKING       ➡DISPLAY DATA
                  CHANGE NAME
                  PRINT DATA
  RC-701          END
```

⑤次に"CHANGE NAME"を選びスペースキーを押します。

```
  RANKING       1P NAME=ABCD
               (2P NAME=EFGH)
                INPUT 1P NAME
                ■
```

⑥後は3.7.2の操作方法と同様入力すれば変更終了です。

3.8 ハイスコアのセーブ／ロード

1)機能説明

○ゲーム中にその時点でのハイスコアをディスク(カセットテープ)にセーブ／ロードできます。

2)操作方法

①ゲーム中 [STOP] キーを押してポーズ状態にします。
②次に [CTRL] キーを押すと次のメニューが表示されます。

```
  ――MENU――        ➡DISK SAVE
                    DISK LOAD
                    TAPE SAVE
                    TAPE LOAD
                    RANKING
  RC-701            END
```

ハイスコアをディスクにセーブする

③ ②のメニューで"DISK SAVE"を選びスペースキーを押します。
次のメニューが表示されます。

```
  DISK-SAVE    ➡HI SCORE
                SCREEN DATA
                GAME DATA
                RANKING
                END
```

④ハイスコアデータなので"HI SCORE"を選びスペースキーを押します。

```
  DISK-SAVE    INPUT FILE NAME
  HI SCORE     ■
  RC-701
```

⑤ここではセーブするデータにファイル名をつけます。
⑥名前は英数キー([A]~[Z]、[0]~[9])を使って8文字以内で入力します。

⑦間違えたときは BS キー、カーソルキー(◁)により修正できます。
⑧入力し終ったら RET キーを押してください。
⑨入力が終了したらデータは入力されたファイル名によりディスクへセーブされます。
⑩セーブが終了すると②のメニュー画面に戻ります。
ゲームに戻るには"END"を選びスペースキーを押してください。
⑪メニュー画面が消えゲーム画面に戻るので STOP キーを押してください。ゲームが再開します。

ハイスコアをディスクよりロードする

⑫ ②のメニューで"DISK LOAD"を選びスペースキーを押します。
次のメニューが表示されます。

```
DISK-LOAD      ➡HI SCORE
                GAME DATA
                RANKING
RC-701          END
```

⑬ハイスコアデータのロードなので"HI SCORE"を選びスペースキーを押します。

```
DISK-LOAD      SEARCH FILE
HI SCORE
RC-701
```

これはディスクの中から現在のゲーム形式のハイスコアデータを探している状態を示しています。
⑭ディスク内のファイルが見つかると次のメニューになります。

```
DISK-LOAD     SELECT FILE NAME
HI SCORE     ➡ADCD.HO1
               EFGH.HO1
RC-701         IJKL.HO1
```

⑮見つかったファイル名は画面に一度に3つまでしか表示されませんが、カーソルキー(▽)によりすべてのファイル名を見ることができます。(最大20ファイルまで)

⑯必要なファイルがあればその名前のところへカーソル"➡"を合わせスペースキーを押してください。
ディスクよりデータのロードが行なわれます。

⑰必要なファイルが見つからなかったときはファイル名の最後の部分の"――END――"部分にカーソルを合わせスペースキーを押します。ロードは中止し②のメニューへ戻ります。

DISK-LOAD	SELECT FILE NAME
HI SCORE	I I I.HØ1
	J J J.HØ1
RC-701	➡――END――

ハイスコアをテープにセーブする

⑱ ②のメニューで"TAPE SAVE"を選びスペースキーを押すと次のメニューが表示されます。

TAPE-SAVE	➡HI SCORE
	SCREEN DATA
	GAME DATA
	RANKING
RC-701	END

⑲ハイスコアなので"HI SCORE"にカーソルを合わせスペースキーを押すとカセットテープセーブが始まります。

TAPE-SAVE	FILE NAME
HI SCORE	"HI SCOR 01"
RC-701	

ハイスコアをテープからロードする

⑳ ②のメニューで"TAPE LOAD"を選びスペースキーを押すと次のメニューが表示されます。

TAPE-LOAD	➡HI SCORE
	GAME DATA
	RANKING
RC-701	END

㉑ハイスコアなので"HI SCORE"を選びスペースキーを押すとカセットテープロードが始まります。

```
TAPE-LOAD      SEARCH EILE
HI SCORE
RC-701
```

㉒ファイルが見つかればメニュー画面が消え知らせます。
ロードが終われば②のメニュー画面に戻ります。
㉓ロード中違うファイルが見つかると読み飛ばしたことを示すため次の表示を出します。

```
TAPE-LOAD      SEARCH FILE
HI SCORE       SKIP FILE
               "HI SCOR00"
RC-701
```

＊ファイルネームについて……
ディスクにセーブされるときのファイルネームは次の2つの部分からなる。
a．ファイルネーム部(セーブのとき入力する8文字以内の名前)
b．ファイルタイプ部…ゲーム形式、データ種類を示す3文字の名前。
(内部で自動的に作成する)
"Hnn"：ハイスコアデータのファイルタイプ
"Snn"：画面データのファイルタイプ
"Gnn"：ゲームデータのファイルタイプ
"Rnn"：ランキングデータのファイルタイプ
(nnはゲーム形式の下2ケタ)
カセットテープの場合ファイル名は自動的に与えられます。
ハイスコアデータ→"HISCOR nn"
画面データ　　　→"SCREEN nn"
ゲームデータ　　→"GAMEDT nn"
ランキングデータ→"RANKDT nn"

3.9 画面ライブラリーの作成

1)機能説明

○ゲーム画面をプレイ中いつでもディスクやカセットテープにセーブ(保存)することができます。

○セーブした画面を表示させることも可能です。

2)操作方法

①ディスクセーブ、テープセーブは3.8 を参照。
(“HI SCORE”の代りに“SCREEN DATA”を選ぶ)

画面データをディスクからロードする

②3.1のスタート画面において“SELF”を選びスペースキーを押します。次のメニュー画面が表示されます。

```
──SELF MODE MENU──
➡COLOR TEST PATTERN
  LOAD SCREEN DATA
  END
```

③“LOAD SCREEN DATA”を選びスペースキーを押します。

```
──LOAD SCREEN DATA──
➡LOAD DISK DATA
  LOAD TAPE DATA
  END
```

④“LOAD DISK DATA”を選びスペースキーを押します。

```
DISK-LOAD        SEARCH FILE
SCREEN
```

⑤ファイルが見つかると次の表示になります。

```
DISK-LOAD        SELECT FILE NAME
SCREEN          ➡ABCD.S00
                 EFGH.S01
                 I I I I.S30
```

*この場合3.8 ㉓で説明したファイルタイプのデータ種類が画面データ(“S”)になっているものをすべて表示します。(最大20ファイルまで)

⑥見たい画面データが見つかればカーソルキー(△ ▽)で選び、スペースキーを押してください。ロードが開始されます。

⑦見たいデータがない場合ファイル名の最後の部分の"−−END−−"にカーソルを合わせスペースキーを押してください。ロードせず②のメニューへ戻ります。

⑧データがロードされると次のメニューが表示されます。

```
−−SCREEN DISPLAY MODE−−
  ➡DISPLAY ALL SCREEN
   PRINT SCREEN
   END
```

⑨画面全体を見たい場合は"DISPLAY ALL SCREEN"を選びスペースキーを押します。

全体表示中何かキーを入力すると⑧のメニューへ戻ります。

⑩"PRINT SCREEN"はロードした画面のハードコピーを取るときに使います。(3.11画面のハードコピー参照)

画面データをテープよりロードする

⑪ ②、③の操作を行います。

⑫ ③のメニューで"LOAD TAPE DATA"を選びスペースキーを押します。

```
TAPE-LOAD      SEARCH FILE
SCREEN
```

ファイル名"SCREEN xx"(xxは何でも良い:どの形式でも良い)を探します。

⑬ファイルが見つかればデータロードし⑧へ移ります。

⑭違うファイルが見つかると読み飛ばしたことを示すために次の表示を行います。

```
TAPE-LOAD      SEARCH FILE
SCREEN         SKIP FILE
               "HISCOR01"
```

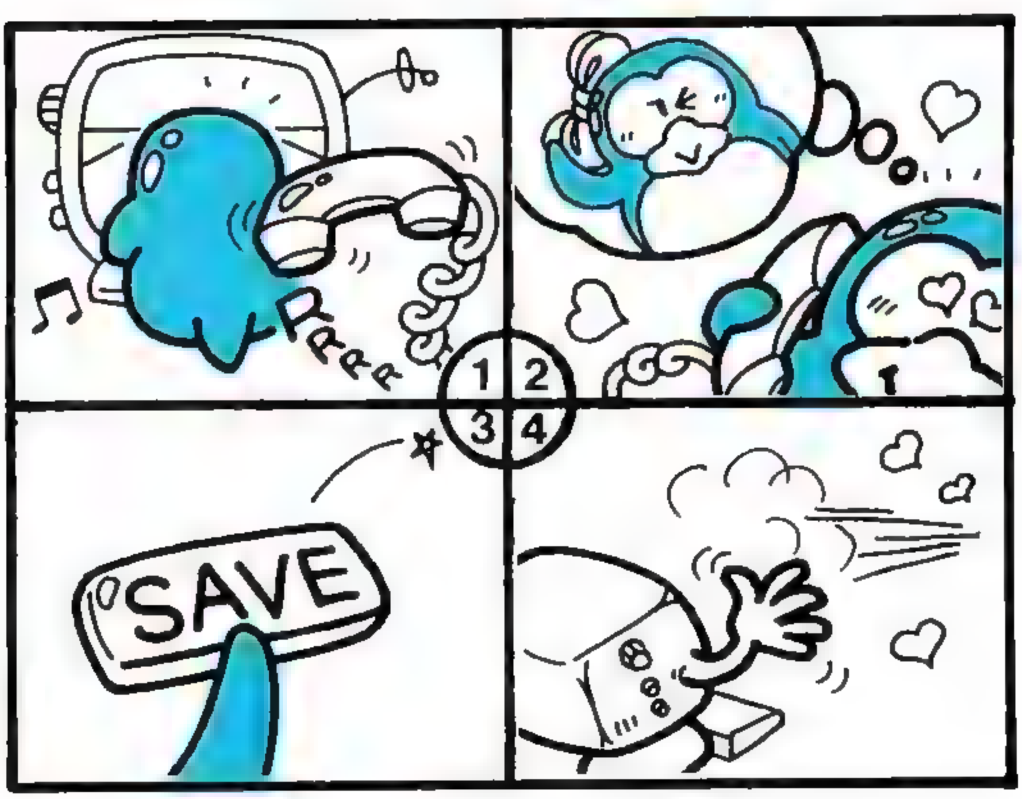
3.10 ゲーム中断機能

1)機能説明

- ○ゲームを一担中断し、その時点から再開することができます。
- ○中断したときの状態をすべてディスク(テープ)へセーブしますのでMSXの電源を切ってもかまいません。

2)操作方法

①3.8/ハイスコアセーブ/ロードにおける操作でデータ種類を"HI SCORE"から"GAME DATA"にして行ってください。



3.11 画面のハードコピー　STOP　F3

1)機能説明

○ゲーム中、好きな時に画面をプリンタに打たすことができます。

○プリンタはカラープリンタ(エプソンPI-40)と白黒プリンタ(MSX仕様)に対応します。

○ゲーム中セーブされた画面ライブラリーに対してもハードコピーが可能です。

2)操作方法

①ゲーム中 STOP キーを押してポーズ状態にします。

②次に F3 キーを押してください。次のメニューが表示されます。

```
PRINTER      ―― SELECT PRINTER ――
            ➡EPSON "PI-40"
             MSX PRINTER
RC-701       END
```

③ここではプリンタの種類を選びます。

EPSON"PI-40"…カラープリント可能なプリンタです。

MSX PRINTER…MSX仕様のプリンタです。

> 注)MSX仕様プリンタのドット印字機能を使用しています。
> ドット数は、384ドット/行以上必要です。
> 768ドット/行以上の能力があるプリンタの場合、
> 768ドット/行で印字させることも可能です。
> ("MSX PRINTER"を選ぶとき CTRL(コントロール) キーも一緒に押すこと。)

④プリンタ種類をカーソルで選びスペースキーを押すとハードコピーが始まります。

⑤ハードコピーが終了すると①のポーズ状態になります。

⑥ここで STOP キーを押すとゲームは再開します。

画面ライブラリーのハードコピーを取る

⑦画面ライブラリーのデータをロードします。(3.9 参照)

⑧ロード終了後、次のメニュー画面が表示されます。

```
—— SCREEN DISPLAY MODE ——
➡DISPLAY ALL SCREEN
  PRINT SCREEN
  END
```

⑨"PRINT SCREEN"を選びスペースキーを押します。
以降の操作は前頁の③以下と同じです。



3.12 TV色調整パターン表示

1)機能説明

○テレビ画面の色調整を行うためのカラーパターンを表示します。

2)操作方法

①3.1のスタート画面において"MODIFY"を選びスペースキーを押します。次の画面が表示されます。

```
—— MODIFY MODE MENU ——
➡MODIFY STAGE NUMBER
 MODIFY PLAYER NUMBER
 RANKING MODE
 COLOR TEST PATTERN
 START GAME
```

②カーソルキー(△ ▽)により、カーソル"➡"を"COLOR TEST PATTERNに合わせスペースキーを押してください。次のメニューが表示されます。

```
—— SCREEN DISPLAY MODE ——
➡DISPLAY ALL SCREEN
 PRINT SCREEN
 END
```

③"DISPLAY ALL SCREEN"を選びスペースキーを押すとカラー調整パターンが画面全体に表示されます。

④調整が終れば、何かキーを押してください。
②のメニュー画面が表示されます。

⑤"END"を選んでスペースキーを押せば①のメニューに戻ります。

⑥ゲームスタートなら"START GAME"を選びスペースキーを押してください、ゲーム画面になります。

3)画面調整のコツ

家庭用のテレビで、コンピュータの映像をうつす場合、テレビ放送受信画像と調整が異なったり、MSXとの相性が影響したりして、思ったような色が出ない場合があります。そんな時は次のようにして色調整を行ってください。

①まず「色あい」のツマミを使ってシアン(みず色)を合わせる。
緑でもなく、青でもない色となればOK。

②次に「色の濃さ」のツマミを使って濃さを調整する。
黄色と灰色、灰色と白がきっちり識別できればOK。

③「明るさ」の調整は、全体が白っぽくならない様に調整すればOK。

④「映像」のツマミを使って白の部分がチラついて見えない様に調整できればOK。

⑤「画質」のツマミを使って©Konamiの文字がきっちり見える様に調整できればOK。



3.13 ゲームリセット [CTRL] [SHIFT]

1)機能説明

○ステージ数設定、プレイヤー数設定等を間違えてゲームスタートした場合に再度設定からやり直すときに使います。

2)操作方法

①ゲーム中 [STOP] キーを押してポーズ状態にします。

②次に [CTRL] キーを押すと次のメニューが表示されます。

```
    ――MENU――    ➡DISK SAVE
                   DISK LOAD
                   TAPE SAVE
                   TAPE LOAD
                   RANKING
    RC-701         END
```

③カーソルキー(▽ △)により、カーソル"➡"を"END"に合わせます。

④ [CTRL] キーと [SHIFT] キーを同時に押しながらスペースキーを押してください。

⑤ゲームはリセットされ3.1のスタート画面に戻ります。

4.その他

4.1 各種エラー処理について

1)ディスク関係エラー処理

①ディスクを入れずにLOAD、SAVEを実行しようとしたとき。

```
DISK-SAVE       ——DISK ERROR——
HI SCORE    "DISK OFFLINE"
            RETURN KEY--RETRY
            SPACE KEY  --ABORT
```

○ディスクを入れもう一度やり直す場合はリターンキーを、ここで打ち切る場合はスペースキーを押してください。

②ディスクの書込み禁止タブが書込み禁止状態になっているときSAVEを実行しようとしたとき。

```
DISK-SAVE       ——DISK ERROR——
HI SCORE    "WRITE PROTECTED"
            RETURN KEY--RETRY
            SPACE KEY  --ABORT
```

③ディスクの内容が一杯になっているものに対しSAVEを実行しようとしたとき。

```
DISK-SAVE       ——DISK ERROR——
              "DISK FULL"           ……Ⓔ
              HIT RETURN KEY
```

○このエラーの場合やり直しても同じエラーになるのでディスクを交換する必要があります。

○リターンキーを押すと初期メニューに戻ります。

○このようなエラーとしては次に述べるようなものがあります。

(エラーメッセージ：上図のⒺの部分が違うだけである)

{ ディスク内のファイル数がオーバーした…"TOO MANY FILES"
{ ハードエラー(CRCエラー、シークエラーetc)
…"DISK IO ERROR"
"DISK READ ERROR"

2)カセットテープエラー処理

①セーブ/ロード中エラーを検知すると次の画面になる

```
TAPE-SAVE      TAPE IO ERROR
HI SCORE       HIT RETURN KEY
```

②リターンキーを押せば初期メニューへ戻る。

3)プリンタエラー処理

①プリンタの電源を入れずに(又はコード接続なしに)

プリンタ命令(ハードコピーorランキング印字)を出したとき。

```
RANKING      ―― PRINTER MODE ――
             "NOT READY"
             RETURN KEY--RETRY
             SPACE KEY  --ABORT
```

○やり直す場合はリターンキーを、ここで打ち切る場合はスペースキーを押してください。

4)カセットテープ処理の強制終了処理

①カセットテープ処理(セーブ/ロード)中に CTRL キーと STOP キーを同時に押しつづけてください。しばらくすると 2)の①のエラー処理に移ります。

5)プリンタ処理のポーズ機能

①プリンタ処理実行中に CTRL キーと STOP キーを同時に押してください、次のメニュー画面が出ます。

```
PRINTER      ―― PRINTER MODE ――
             "PAUSING"
             RETURN KEY--RETRY
RC-701       SPACE KEY  --ABORT
```

②引き続きプリントを実行する場合はリターンキーを、ここで打ち切るならスペースキーを押してください。

4.2 画面ライブラリー(ディスク)の有効利用

○集めたゲーム画面データを自分で作ったBASICプログラムの中で利用することができます。

○画面ライブラリー機能のディスクセーブを使ってセーブしたデータはそのままではBASICプログラムでは利用できません。
次に述べる手順によりデータを作成します。

①画面ライブラリーデータを用意する。(ファイル名ABCとする)

②3.1 スタート画面で"SELF"を選択しスペースキーを押す

```
 —— SELF MODE MENU ——
➡COLOR TEST PATTERN
 LOAD SCREEN DATA
 END
```

③"LOAD SCREEN DATA"を選ぶ

```
 —— LOAD SCREEN DATA ——
➡LOAD DISK DATA
 LOAD TAPE DATA
 END
```

④"LOAD DISK DATA"を選ぶ。

```
DISK-LOAD     SELECT FILE
SCREEN      ➡ABC.SO1
              —— END ——
```

⑤"ABC.SO1"を選びロードする。ロード終了時に次のメニューが表示される。

```
 —— SCREEN DISPLAY MODE ——
➡DISPLAY ALL SCREEN
 PRINT SCREEN
 END
```

⑥次に"END"を選び、CTRL キーと SHIFT キーを同時に押しながらスペースキーを押します。

⑦このときデータ変換が行われ、次のファイルが作成されます。
新しくできるファイル"ABC.VRM"

ABC：ファイル名(ライブラリーと同じ)
VRM：ファイルタイプ(固定)

⑧BASICでこのファイルを利用するには次のようにします。

```
10 SCREEN 2,2            …スクリーンモード2とします。
20 COLOR,,1              …バックドロップカラーは"1"(黒)にします。
30 BLOAD"ABC.VRM",S…ライブラリー画面表示
     ⋮
```

4.3 コナミカートリッジ動作一覧表

本品は、コナミのMSXカートリッジ全てに対し動作しますがゲームの性質上、使用できない機能があります。

商品形式	商　品　名	ステージ変更	プレイヤー数変更	ランキング
RC701	けっきょく南極大冒険	○	×	○
RC702	もん太君のいち・に・さんすう	×	○	○
RC703	タイムパイロット	×	○	○
RC704	フロッガー	×	○	○
RC705	スーパーコブラ	×	○	○
RC706	ビデオハスラー	×	○	○
RC707	コナミの麻雀道場	×	×	×
RC710	ハイパーオリンピックⅠ	○(注1)	×	○
RC711	ハイパーオリンピックⅡ	○(注1)	×	○
RC715	ハイパースポーツ1	○	×	○
RC717	ハイパースポーツ2	○	×	○
RC718	ハイパーラリー	○(注2)	×	○
RC720	コナミのテニス	×	×	×
RC723	コナミのゴルフ	×	×	×
RC724	コナミのベースボール	×	×	×
RC729	ピポルス	×(注3)	○	○
RC730	ロードファイター	○	×	○
RC731	コナミのピンポン	×	×	×
RC732	コナミのサッカー	×(注4)	×	×
RC733	ハイパースポーツ3	○(注5)	×	○
RC736	コナミのボクシング	○	×	×

(注1) 2周目以上を設定しても難度は変化しない。
(注2) クオリファイ値は固定。
(注3) 背景を変更するだけなら可能。MAP上の位置は変化しない。
(注4) ステージ数を変えるとPK戦のみ実行できる。
(注5) 難度変化なし。

- この製品はMSX規格のパーソナルコンピュータに共通してご使用いただけます。
- カートリッジを着脱するときは必ず本体電源をOFFにしてください。
- 精密機器ですから絶対に分解しないでください。
- この商品はコナミ工業株式会社が開発したオリジナル作品です。当社の許可なく、映像、音響、プログラム、印刷物などの、全部又は一部を複製することを禁じます。

RC735

Konami®

コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL 03(262)9111(代)

PRINTED IN JAPAN